

Disalvo Manuela
39099267
71024/8
2213105604
Manudisalvo@outlook.com

Los Siete Pecados

Diseño de personajes como representaciones visuales metafóricas

Roberto Crespo
Facultad de Artes
Universidad Nacional de La Plata
Licenciatura en Artes Plásticas, con orientación en dibujo

Introducción:

Para mi trabajo final de grado decidí realizar un proceso de conceptualización, diseño y realización de personajes ficticios basados en el concepto de los siete pecados capitales del cristianismo (Furia, Lujuria, Envidia, Gula, Avaricia, Pereza y Soberbia). Partí desde una ilustración medieval ilustrando a los siete pecados como animales, gracias a esta imagen lleve a cabo un proceso de realización de alrededor de tres años que consistió en un trabajo no solo técnico o visual sino también de reflexión y conceptualización.

El trabajo tiene dos partes: La primera consiste en la realización de una carta de personajes que los presenta a todos dentro de una misma composición de manera neutral; la segunda es la realización de seis ilustraciones (cinco de los pecados reciben una ilustración mientras que dos comparten composición) que mostrará a estos personajes puestos en un contexto que reforzará su significado simbólico (qué situación representa a la furia, qué situación representa a la pereza, etc.). Para la realización del trabajo seguí una serie de reglas autoimpuestas (tanto visuales/técnicas como también para el desarrollo de este proceso) para poder reforzar estos conceptos e ideas que quería transmitir; algunas de estas reglas son: los personajes son antropomórficos, teniendo características tanto animales y humanas; los animales elegidos son los mismos que aquellos presentados en la imagen de inspiración inicial; y finalmente, las proporciones de los personajes deben ser exageradas (remitiendo a un estilo más caricaturesco) acompañadas de también un trabajo de línea modulado y variado para poder reforzar estas formas.

Palabras claves:

Diseño, Personajes, Metáfora, Antropomorfización, Representación simbólica.

Fundamentación:

Como alguien que se considera y ejerce la profesión de artista, a menudo tiendo a pensar y reflexionar sobre las experiencias y elementos que me marcaron y que, hasta el día de hoy, me inspiran a la hora de crear: ¿qué es lo que yo veía (o veo

aún hoy en día) y me hace sentir el impulso de imitar o buscar eso en mi propio quehacer artístico?

Distintas personas tienen distintos orígenes pero yo, en particular, encontraba inspiración en mucho de lo que veía en la televisión o en el cine, específicamente, en las animaciones que consumía cuando niña (o dicho de otra forma más coloquial, “los dibujitos”). Las razones en su momento eran simples: ya sea por una cuestión de estética (me gustaba lo que veía, me parecía lindo, se vea gracioso, me atraía cómo se movía, etc.) o por el contenido en sí (los chistes eran divertidos o los personajes hablaban o se expresaban de forma llamativa). Con el tiempo fui aprendiendo y desarrollándome más como artista, adquiriendo un tipo de lenguaje técnico y conocimiento más amplio, empezando a entender cómo este contenido que yo consumía se hacía y quienes lo hacían.

Es de ahí donde nace mi interés y amor por el diseño de personajes: el proceso en donde uno transmite sus propias memorias e influencias, la cultura en la que creció y las técnicas y conocimientos artísticos para plasmarlos en un elemento visual, en este caso, el personaje, que refleja muchas veces (y en muchas ocasiones, de forma muy exagerada) parte de la realidad. Este trabajo no sólo se trató del proceso técnico o resultado final plasmado sino también de todo ese desarrollo conceptual y contextual anteriormente explicado, que abreva en particular en un diseño de personajes donde se toman ciertos conceptos, objetos y/o seres no antropomórficos para luego llevarlos a una forma humana, reteniendo o evocando de alguna forma sus características originales(Fig. 1).

Transité por este proceso de elaboración en un plazo de casi tres años: el primer año la concepción de la idea original, trabajando con el concepto de los pecados capitales partiendo de la base de una ilustración(Fig.3) realizada por el artista François-Marie Balanant que puede datar del siglo 16 al 17, la obra fue parte de una serie de imágenes creadas con el propósito de educar y concientizar sobre aspectos de la religión cristiana, en este específico caso se retrata los siete pecados capitales, cada uno representado por un animal particular. Lo que me pareció interesante de esta ilustración es la forma de relación y reinterpretación de estos animales como sentimientos y actos humanos, de alguna manera ya

antromoporfizándolos. Después de esa idea inicial se sumaron trabajos de investigación, estudios y observación en base a múltiples referencias (tanto de anatomía humana como animal) para aplicarlas luego al trabajo principal (Fig.4), ya que al principio el estilo que buscaba para mi propuesta era más semi-realista/realista; siguiendo esta idea y estilo, el segundo año creé los diseños de los personajes y boceté las dos primeras ilustraciones, empezando por la Furia y la Lujuria. Sin embargo, en el tercer año hubo un cambio muy grande, cambio que sigue en línea con uno de los hábitos más comunes de los artistas: revisar y rehacer, siempre volvemos para atrás en trabajos viejos, no sólo como una forma de ver nuestro avance y desarrollo sino también para poder ver cómo podemos desafiarnos y mejorar lo ya hecho.

Entonces revisando lo que ya había trabajado de mi Tesis, sentí que los personajes confeccionados se veían estáticos, quietos, confinados en proporciones realistas que no cumplían realmente una función; en otras palabras, los sentía “aburridos”. De ahí decidí empezar todo de nuevo, y esta vez buscar no sólo explorar un juego de simbología y significado, sino también un trabajo de formas y líneas que pudiera llegar a complementar la parte más conceptual del trabajo. (Fig.4)

A partir de esa nueva revisión, los personajes dejaron de ser representaciones realistas, con proporciones en su mayoría homogéneas sino figuras mucho más exageradas para enfatizar dramáticamente sus personalidades y características. Hubo una serie de decisiones a priori a tomar para poder reforzar este contenido metafórico en los diseños de estos personajes, decisiones que obviamente partían desde mi propia interpretación acerca de qué significaba cada pecado o con qué elementos yo los asociaba.

Por ejemplo, la Furia tiene un mayor enfoque en su forma en los puños; el torso y las piernas son proporcionalmente más chicos que las manos, por ende el foco principal parte de ahí. También la pose se relaciona con su significado, las manos en puño, la cara fruncida dispuestas para dar una sensación de completa y constante tensión; que es un sentimiento que asocio mucho a mis propias experiencias de ira y enojo: tener una sensación de tensión tan fuerte que es difícil

de contener y que, de no ser posible contenerla, puede explotar de manera violenta y repentina.

En otros diseños el abordaje de la silueta pasaba por remitir al animal original; por ejemplo, en la Soberbia, la cola del traje es alargada en arco, una forma que hace referencia a la cola del pavo real extendida, el animal en el que el personaje está basado, pero al revés.

También hice una combinación de ambas cosas: retomando a la Soberbia, los botones, joyas y diseño de la cola del traje remiten a las plumas del pavo real, una forma que reinterprete como ojos, ojos que a su vez en el dibujo están completamente enfocados en el personaje, simbolizando esta idea de la Soberbia como alguien que se cree o que sabe que es el centro de atención pero a su vez se rehúsa a enfocarse o a ver al mundo a su alrededor, encerrándose completamente en sí mismo (los ojos cerrados). Para la Envidia, me base en la piel y colores de una pitón de Birmania que tiene formas onduladas en sus escamas. Para el personaje, esas marcas también imitan o representan ojos, diferenciándose de la Soberbia dado que, en este caso, los ojos se encuentran completamente desenfocados del personaje en sí, mirando a cualquier lado menos a sí mismo. En esto no sólo hay una asociación al animal en sí sino más bien una reinterpretación personal del pecado y una conexión temática que vincula a los personajes entre sí: la Soberbia tiene ojos, la Envidia también pero mientras que los ojos de la primera están completamente fijados en en sí misma, los ojos de la segunda enfocan a cualquier otro lado; mi versión de la Envidia quiere ser como la Soberbia, trata de vestirse igual y posar igual pero no lo puede lograr (los colores se ven desaturados, los accesorios dispares, la proporción de la ropa equivocada, etc.). Cuando nos obsesionamos por ser alguien más, eso lleva al resentimiento propio y en vez de crear un propio ser terminamos siendo una simple copia “inferior”.

Hallamos también otros elementos o “guiños” a mi propia experiencia y/o interpretaciones personales: la Pereza tiene pantuflas con forma de un cierto gato de historieta, basándome en un calzado que usaba cuando era chica cuando estaba en pijama y por ir a dormir (acción que para mí define parte de la pereza: el no hacer nada más que estar en un estado de trance); el mismo personaje usa también una

remera que es un souvenir de una ciudad turística, remitiendo al hábito personal de habitar el ocio en casa vistiendo “ropa para no hacer nada” o “ropa para estar en casa”.

Por mi parte busqué no caer en lugares comunes a la hora de desarrollar estos diseños: generalmente a la hora de representar a un león o el pecado de la Furia se tiende a usar un arquetipo masculino, mi idea era salir de ese molde e ir por una leona, la carga simbólica era la misma pero muestro otra posibilidad de representación; algo parecido sucede con la Lujuria, generalmente representada con formas femeninas, aquí fue reelaborada empleando una estética más masculina.

Teniendo en cuenta todas estas decisiones, definiciones y reflexiones, al terminar los diseños particulares de los personajes, llegó el momento de contextualizarlos, ponerlos en un espacio y momento que ayude a reforzar aún más su carga simbólica. A diferencia de cómo los había conceptualizado inicialmente y en concordancia con el estilo más caricaturesco que había elegido decidí ir por una representación visual mucho más estilizada, no sólo en términos de línea, proporciones y formas sino en los colores y en cómo éstos eran utilizados: la mayoría de las ilustraciones tenían una paleta de colores análogos (como el caso de la Furia o la Lujuria); complementaria (como el caso de la Pereza, la Gula y la Avaricia); un contraste con la saturación y desaturación de colores (la Envidia); o un poco de todo (la Soberbia).

El color fue una herramienta importante para este trabajo, dado que permitió potenciar la carga metafórica de los personajes y su contexto de significado,: la Furia cuya intensidad y violencia se siente de manera tan tensa y repentina, usa los colores del fuego: un elemento volátil, peligroso, impredecible y que quema y consume de la misma forma que nuestra propia furia y bronca puede consumirnos en el interior; en la ilustración de la Envidia, la figura central es un poster gigante de Soberbia, los colores de este póster están visiblemente más saturados que lo que se encuentra a su alrededor, además de tener también un brillo que lo rodea resaltandolo más; mientras que todo alrededor es desaturado incluido la envidia en

sí: dentro de su misma composición, en el interior de su mismo “contexto”, la Envidia no puede dejar de sentirse y percibirse secundaria.

Conclusión:

El diseño de los personajes es una de las ramas de la industria del arte que más adoro, en donde pueden plasmarse un gran número de elementos que conforman la marca del artista como persona (no sólo en términos estéticos sino también en cuanto a experiencias, personalidad, y/o repertorios culturales). Mi trabajo no sólo consistió en traer estos elementos a un producto visual final sino, también, acompañarlos de una serie de conceptos y reflexiones.

Tanto para el diseño de los personajes como para las ilustraciones utilicé varios elementos y herramientas de distintas características: algunas eran más conceptuales, otras eran más técnicas y visuales, pero todas tenían el objetivo común de poder llenar a estos personajes de una enorme carga simbólica y metafórica. La temática que elegí adaptar no es original y ya ha tenido precedentes desde hace mucho tiempo pero pude transmitir y desarrollar una nueva forma de ver estas simbologías basadas en experiencias y conocimientos propios creando algo nuevo en sí.

Anexo visual

Figura 1:

Maddie C. Sin título. 2011. Tumblr (<https://verticalart.tumblr.com/post/9030062586>)



Figura 2:



François-Marie Balanant. (s.f). "Tablero"

Figura 3:



Figura 4:

